隨《遊戲誌》第64號附送　不另收費

HYPER 電腦遊園地

期刊化
試刊第一號



目錄

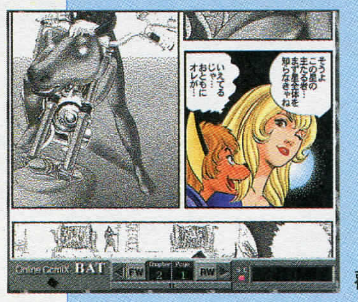
網上SITE遊記

ONLINE 漫畫天國

www.zdnet.co.jp/manga

網上雜誌「ZDNet」(日文版)已於11月7日正式推出，每週連載ONLINE漫畫，名為「WEBMANG」。內容全部CG製作，有靜止畫，更有動畫。亦已邀得多位漫畫家參與，包括有「哥布拉」的作者寺澤武一，相信會非常吸引。熱切期待！閒話休提，SEE！



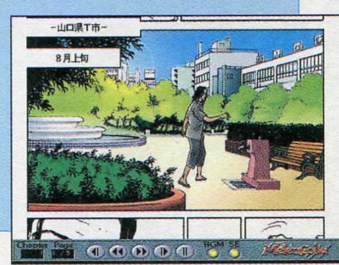


觀光點A





觀光點C





觀光點B



觀光點D





精心SITE選

ELF MUSEUM

http://www.elf-game.co.jp

ELF的網頁最近有所更新，大量WAV／AIF聲音檔共十多款，歡迎隨便試聽、DOWNLOAD均可。更有在ELF MUSEUM的《同級生2》圖片集，可謂包羅萬象，應有盡有。快快去看！

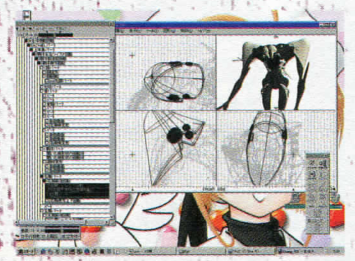




製造商：EXPRESSION TOOLS
性質：ETC
價格：5800日圓
發售日期：11月25日
系統要求：日文WIN95
記憶體：16MB
CD-ROM：2倍速

EVA電腦模型集 REV.01

還記得《VIRTUAL MODELER PRO》這軟件嗎？這軟件把全部舊高達中的機動戰士化為3DCG模型，還附送了一個也算有名的3D程式《SHADE》的限制功能版，讓你在3D世界中隨意為機動戰士擺鋪士，創造自己的名場面。由於模型水準很高，所以很多對3D CG有興趣的朋友都買來一看。



■利用附設的配件，你把EVA的名場面以3D CG重現

上個月，EXPRESSIONTOOLS再次出手，今次的目標是EVA。這次《EVA電腦模型集（EGF）》將分三作推出，每次收錄一款EVA，還有使徒和一系列配件。

第一輯《EGF》收錄的當然是初號機，此外還有第三、四使徒。配件方面，除了一系列配景圖象外，還配有起落架、後備電池、POSITIVE RIFLE、各類小槍、高周波刀、ENTRY PLUG等，足夠讓你設計出各種EVA名場面。

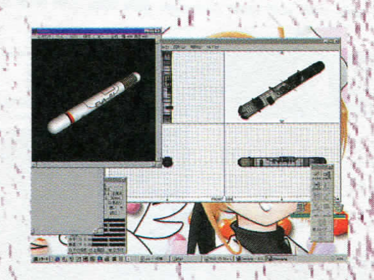
■《EGF》的RENDER功能所能夠造出來的相片尺寸有限，但如果用《SHADE》的話就可以造出更高解象度的場面照片。



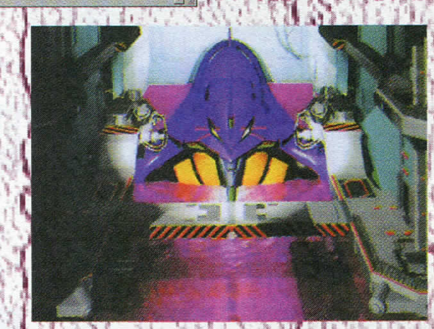
軟件中仍附有限制版《SHADE》，名為《EGF》，但如果你有《SHADE》的話，就可以同時利用《SHADE》來自製更多模型，令場面更為豐富。



■以BROWER來揀選要移動的部分，就可以改變模型的姿勢



■待個模型早已在各可動部分設定了關節



■配件部分當然少不了ENTRY PLUG

SEQUENCE PALLADIUM

魔法色彩濃厚的精靈物語

製造商：工畫堂
發售日：98年2月13日
價格：11800日圓

工畫堂的大製作《SEQUENCE PALLADIUM》將於明年推出，遊戲背景是一個擁有高度魔法物理學的世界「PALLADIUM」，分為「炎」、「水」、「大地」、「風」等不同屬性的精靈，為著共同目標而奮戰到底，你會否願意助她們一臂之力，與她們一起作戰呢？



RINARY PUREPART

令人眼前一亮的攻擊能力，高傲的風之精靈，本身亦是出色的舞蹈家，心裡常存「MY BEST」的自信。



RAH MIE

沉默寡言的炎之精靈，對自己的劍術非常有自信，雖然外表不易親近，實際上是個外剛內柔的女孩子。



REIGHA PRESARHIS

年齡22歲的小妮子，喜歡郊外自然美的風之精靈。正處於思春期，心裡總有著令人費解的事情。



SYANONN FANCESE

天賦潛質優厚的大地精靈，與時下少女有著相同的性格。對神與大地存著無限的敬畏之情。

電腦戰機 VIRTUAL-ON

開發商：SEGA　遊戲性質：STG
容量：CD-ROM　發售日期：已推出

系統要求：POWER VR CARD、Pentium133、32M RAM、對應Dirercτ X3 Display card

TEXT BY HAJIME少尉

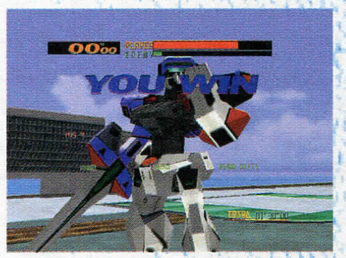
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS for POWER VR

《電腦戰機VIRTUAL-ON》終於推出了POWER VR版本了！和MMX版最大的分別在於速度感和流暢度方面。使用者可視乎所用的設備和喜好而從「重視畫面質素」到「以速度感為優先」之間自由調校。



新增的畫面效果

利用POWER VR內置的「霧景」功能，玩者可以看到連業務用版本也沒有的畫面效果，體會到於霧中的戰鬥是何等艱鉅。當然，若玩者亦可自由調整霧的濃度或將之關掉，不過這就嘗不到在濃霧中擊殺對手的快感了。



驚異和流暢度

在測試時雖然只是用上了Pentium166運作，如不介意動作流暢度的話，仍有可和街機媲美的速度感（會有跳格現像，但沒有拖慢或「窒」的情況）；相反則會出現拖慢但有業務用質素的畫面效果。如果將畫面調整至和MMX版同級的話，毫無疑問能有凌駕以往各版本的流暢度（還加上新增的霧景功能哩！）。假如閣下是《VO》的愛好者，這個POWER VR版本絕對是現時的最佳選擇！

非常真實的冒險遊戲　BLADE RUNNER

生產商：WESTWOOD
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95、PENTIUM 90 MHz
記憶體：16 MB RAM或以上
發售日：發售中

備註：對應Direct X、要2M VRAM

今次為大家介紹一隻質素甚高的AVG《BLADE RUNNER》，故事本身是改篇自科幻小說，亦有拍成電影。而遊戲質素上幾可及得真人，絕對是值得推介的作品。其實何謂BLADE RUNNER？BLADE RUNNER就是專門負責消滅複製人的稱號。不如先看看故事的開端。





故事的開始

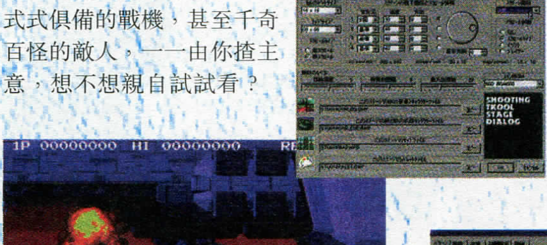
故事發生在2019年的洛杉磯，地球的極權中央政府利用新科技製造「複製人」，之後就將他們的派往殖民星，任務是殲滅敵人及精除病毒。但複製人漸漸發覺生命短暫，於是潛入地球尋找不死藥配方。有見及此，中央政府就招請了退休幹探DECKARD，奉名消滅5名潛返地球的複製人……

射擊遊戲創作室

製造商：ASCII
發售日：98年1月23日
價格：9800日圓

製作簡單

喜歡射擊遊戲的朋友，有沒有興趣親手製作一隻屬於自己的射擊遊戲呢？由天空、山岳、海洋等背景，到式式俱備的戰機，甚至千奇百怪的敵人，一一由你揸主意，想不想親自試試看？



易玩不困難

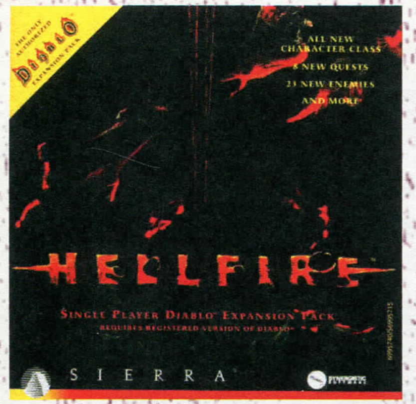
在《射擊遊戲創作室》內，可以非常容易組合出射擊遊戲的必要元素，如戰機、敵人、首腦、背景……等等，完全不用擔心，皆因遊戲內已經一早準備了數千項目由你配置。敵機數目、自機武器款式、每關建築物完全自由設定，鍾意點試就點試。



畫面質素高

解像度亦非常之高，在800×600模式下可顯示256色，而在640×480模式下更可有HIGH COLOR出色表現，可以發揮的範圍就更大，自問有耐性、有心機，《射擊遊戲創作室》就絕對適合你。





SIERRA公司推出的《Diablo》首隻附加碟——《HELLFIRE》，為遊戲增加了八項新冒險故事，三十種追加武器與道具，七項全新魔法，以及二十九隻新怪物。

還有新加了一種職業——Monk（苦行僧），擅於近身戰，即使只是LEVEL 1，都只是用一招，便可以解決兩隻低級怪物，而且很容易發現道具，不過就不可以使用刀劍類武器，及穿着極為重型的盔甲。

然而，《HELLFIRE》最大的缺點是，絕對不能夠在多人遊玩中運行，大大削減其吸引力。



開發商：SIERRA
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
發售日期：已發售
系統要求：必須有《Diablo》CD-ROM。







JETFIGHTER III



開發商：Mission Studios
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
發售日期：已發售
系統要求：Pentium 100 MHz CPU、50MB的硬碟空間、DOS 5.0

文：仁魂

在電腦遊戲中，駕駛戰鬥機永遠都是熱門題材。那麼《JETFIGHTER III》的賣點是甚麼？對應3Dfx加速卡、最新操縱桿的DOS遊戲，全部遊戲畫面都是依據真實情況，以多邊形圖像製作，六個故事合共200個任務，而最大的特色是大家可以自行設計獨特的任務。至於可以駕駛的戰鬥機機種方面，分別有F-14 Tomcat、F/A-18 Hornet及F-22N Raptor。





SIMCITY 3000

《SIM TOWER》無限大



由2D到3D的城市計劃

MAXIS的《SIMCITY》系列推出多年，由電腦到遊戲機不同版本數不勝數，最近連賽車GAME《STREETS OF SIMCITY》都有，不過最受歡迎的，當然要歸《SIMCITY 2000》莫屬了。到了明年，久候多時的《SIMCITY 3000》更會隆重登場，又將會再次掀起城市模擬遊戲的熱潮了。

其實今次《SIMCITY 3000》變相是《SIMCITY》+《SIM TOWER》的混合體，遊戲內的建築物是可由玩者控制各項設施，有如《SIM TOWER》一樣，發展任你安排。據稱更可在網上登記，參觀不同讀者的自製城市一同玩遊戲，認真犀利！

真實過砌模型

遊戲本身實與舊作有著很大不同，大家除了可以親手建造屬於自己「立體」城市外，更可置身其中，親身欣賞由自己一手建成的精心傑作，這是新作增加的特式。而且更可從地面到5000米高空隨意眺望，建築物、汽車、甚至行人全由立體多邊型構成，像真度非常高。預計明年3月推出，先想定心目中理想城市，再到出GAME之日再實踐都未算遲。



生產商：MAXIS
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95、PENTIUM 90 MHz
記憶體：16 MB RAM或以上
發售日：98年3月預定
備註：對應3Dfx、Direct X、要4M VRAM



《HYPER電腦遊園地》問卷調查

得獎名單

歡迎來到PIA CARROT！2
麥成璋　杜有恆　陳國楊　LUK MAN WAI　HON SIU CHEUNG

戰巫女
吳嘉俊　郭錦培　李啟明　SIU WAI KUN　CHOW KUN WO

時之國的小妖精
李成智　梁富鈞　許振偉　張世耀　CHAN HOK HIN

銀河英雄傳說V
蘇柏樹　周耀安　WONG FU KEUNG　SIMON SIN　HO CHUN FAI

HYBRID ANGELS
李俊生　張明生　廖志華　林天富　WONG KA PING

AGE OF EMPIRES
何德元　蔡錦平　張生　杜德華　YU SHEUNG CHING

本刊將個別通知得獎者領獎辦法

你是否問題青年？

點解裝唔到嗰隻GAME嘅？

點解人哋部機玩《TOMB RAIDER 2》咁靚嘅？

我過唔到嗰版啊……

我想幫部腦升級，應該換邊部分先？

我又想用中文WIN95又想玩日文GAME，有冇計？

我部腦炸咗機，究竟衰咗乜？

你咁有問題，點解你唔寫信去——

壞腦軟件答問室

地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓

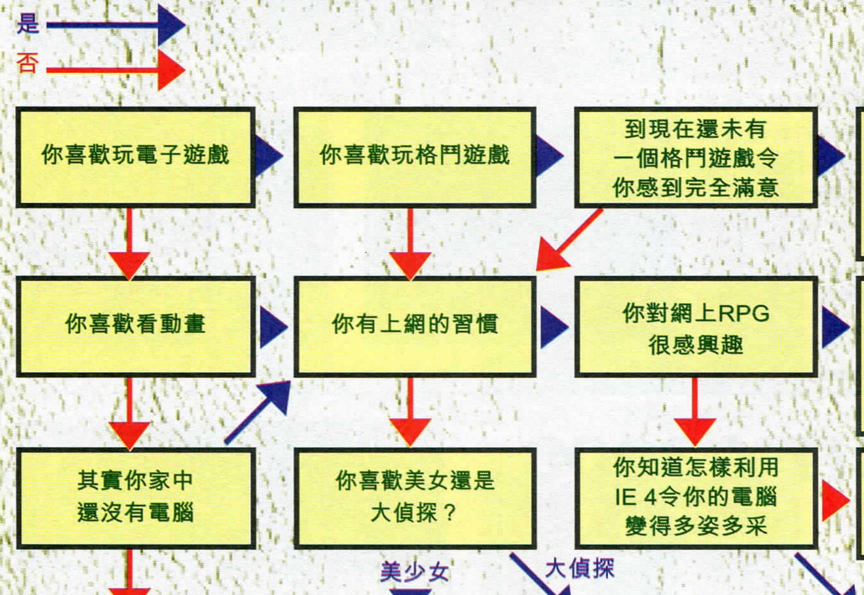
FAX：2866-2618

EMAIL：pcplayer@glink.net.hk

下期預告暨心理測驗

只要你依照你的選擇前進，就會知道下期繼續看《HYPER電腦遊園地》的理由。

是 →（藍）
否 →（紅）



理由D
ASCII的《2D格鬥創作室》讓你創造最令自己滿意的格鬥遊戲，下期《HYPER電腦遊園地》不單教你怎樣造，還舉辦《2D格鬥創作室》格鬥創造神設計比賽，熱切期待你的參與。



理由E
《ULTIMA ONLINE》掀起了網上RPG新熱潮，遊戲世界中神秘之處眾多，隨處都可以發現有趣的事情。《HYPER電腦遊園地》為你提供指引，發掘當中有趣事物，交流生活於異世界的心得。



理由F
憑着IE4的ACTIVE DESKTOP，你的WIN95不再單調。《DESKTOP玩完計劃》逐步教你改進你的電腦環境，令你的桌面聲色藝俱全。

理由A
閣下想必希望更深入了解電腦可以為你帶來甚麼樂趣，否則你也不會細閱本欄。歡迎你下期繼續欣賞《HYPER電腦遊園地》，相信你很快便會找到電腦玩樂的趣味所在。

理由B
ALICE新作《ALICE之館》集三個新遊戲——《人間狩獵》、《ATLACH NACHA》和《零式》於一身，下期《HYPER電腦遊園地》逐一介紹，身為美少女遊戲迷的你當然不容錯過。



理由C
既然你喜歡大偵探，WESTWOOD的新作《BLADE RUNNER》以精采的3DCG創造的未來世界，3D人物神態生動，讓你成為21世紀大偵探。下期《HYPER電腦遊園地》跟你起追緝真兇。



理由G
既你對電腦已有那麼深入認識，你一定非常留意各類電腦大小消息。《HYPER電腦遊園地》的《電腦狗仔隊》追踪各種大小道消息、《網上新聞中心》發掘網上流行話題。

其實只是下期預告而已，用不着那麼複雜吧……



生產商：ALICE SOFT
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95／90MB
預定發售日：發售中

回家吧，波隆
落難王子歸家記

序章概說

大陸，大陸的東南方有一個小國，小國的名字叫巴拉速，巴拉速的國王叫比比隆，比比隆以六十歲的高齡穩座國王之位。他有兩位兒子，大王子的武藝高強，是國家的武總大將。小王子是仁愛的神官，具格鬥家的才能。比比隆有感於自己的高齡，有心將自己的王位傳給兩位王子中的其中一位，為了給自己一個選擇的準則，他出了一道難題予兩位王子，要是王子能從冒險中尋得珍貴的寶物，才有資格問津國王的寶座。小王子巴隆本來無意角逐父親的王位，便漫無目的地向西方出發。其時大王子帕迪正跟宮廷魔術師列哥貝利密謀某項大事。小王子來到遠方的森林，仍未能尋得所謂珍奇的寶物，此時一位神秘的老伯在他的面前出現，老伯向巴隆出示了一瓶白色的液體，聲稱此藥能為人達成任何願望，而且絕無副作用。單純而無戒心的巴隆接過藥水後便立刻試飲，飲用後出乎意料了外他竟然變成一頭不知名的古怪生物。(由於外形酷似一頭小狗，以後姑且稱他為小狗巴隆)老伯見已達到目的便在一瞬間消失了，此時「走得慢」的小狗巴隆唯有一步一步的返回家園。



在森林的另一方，一班拿着菜刀的變態天使正在襲擊七名少女，小狗巴隆見到這個情景看不過眼便廷身護花，他好不容易才能將少女們救出。少女為了報答小狗巴隆的救命之恩，決定護送他回到王城，而她們的第一關就是迷幻的森林。



角色介紹



巴隆：本來都算得上是一名強者，但自從變成一頭「小狗」後即成為眾人的負累(？)。行得慢，攻擊力又甚低，不過殘留下來的神官力量卻能發揮起死回生的效果。

拉娜：沈默冷靜，絕對不會透露自己的過去，其實她是很害羞的。

溫蒂：好勝不認輸，體力方面雖然較差，但在隊中她是最博學，很恐怖的角色。



愛莉達：七人中最年幼的角色，身裁雖然矮小，但打人是意外的痛，喜歡模仿別人。

艾利莎：輕佻又開朗的少女，正義感比別人強一倍，不喜歡被歪曲的事理，意外的走得快。



查姆：動作敏捷的體育家，專長的運動是打架，最喜歡上演全武行。說話雖然比較粗魯，內心其實是很溫柔的。

艾妮：七人中年紀最大，對別人最體貼的大家姐，具有如妖精般的神秘氣質。



卡樂：非常純真的少女，對任何事也不會產生懷疑之心，即使對玩笑也很認真，外表看來不似很可靠，但她的最大本錢是毅力。

基本解說

全體地圖

由STAGE A起，遊戲有不少分枝路要玩者自行選擇，能通向真正的HAPPY END只有一條路線。玩者要由全21版中找尋波隆曾經到過的路徑，他到過的路徑，在過版或開始該版時都會有他的提示，大家不妨留意一下，為安全計過版時另開一個SAVE是必須的。正確的路徑是A-C-D-J-N-Q，之後就是一直線達王城。以下將會依此為每版作簡單解說。





過版與GAME OVER

每過一回合畫面都會向右移一格，直至第三十回合，這是過版所須的最低回合數，此時若能將敵人全滅即算過版。另外能捱過五十回合即使畫面還有敵人亦會強制過版。主角波隆每回合只能行一步，若他跟不上畫面的卷軸速度是會即時GAME OVER的，他被打死也會GAME OVER。

波隆的特殊能力

戰鬥畫面左上的四色ICON是發動波隆特殊能力用的ICON，由左至右解說如下：

巴隆 BOMB

攻擊畫面內所有敵人的必殺技。一版只能用三次，不用可惜。所得經驗值由隊中所有角色瓜分。

巴隆 SPEED

讓巴隆連續行兩步，繞過障礙物時用，不宜亂用，一版能用三次。

巴隆 YELL

讓行動完畢的我方女角再次行動，一版能用三次。

HEALING

能回復我方人物定量的體力，指向巴隆按鍵的話，他會為我方所有女角補能源。每次實行HEALING指令，巴隆的體力會慢慢減少，巴隆本身的體力是沒有辦法回復的。

所有特殊能力均可在我方PHASE的任何時間使出。

女性怪物的捕捉

只要持有繩子，每次將女性怪物打至戰鬥不能時都可以選擇將她捕捉，這會消耗一條繩子。捕捉到的怪物當然有用啦！不過這是後話，按下不表。只希望各位要多備繩子以應不時之需，尤其是初段和最後的村落一版。

關於市鎮

市鎮是大家都會鬆一口氣的地方。來到這裡SAVE和回復是一定要做的事，而且可以販買人口(！)，裝備用品，使用道具，看看收集CG的成果，購買繩子，用金錢換取力量(！)。有實出一項，然而就幾搵笨。



收集CG的途徑

1)開場、爆機、過版時的指定CG；記得要看完整過開場再SAVE，至於過版時的指定CG其實很難集齊。

2)打倒敵人後收集一定量的寶石(例如RARERARE石)才能看到的CG。

3)將單獨某隻女性怪物獻給LEVEL神，到下次選轉職時自然會見到。



關於轉職

將指定的女性怪物獻給LEVEL神，就會發現多了一些轉職選項，供我方女角達一定級數後轉職，留意已獻上的怪物是沒法取回。職業共分四大系，角色一旦選了某一系，是沒有辦法走回頭路的，另外轉職時是由下而上，不可能由低位職業跳往高位職業，必先經過中位職業階段。至於指定的組合…當把單獨某怪物獻給LEVEL神後，他是會給予玩者提示，不過就用了代號來代表某種怪物，大家有留意的話，就會發覺打倒一些敵人後，牠有時會講一輪「廢話」，其實這是代號的提示來的。第二個方法當然是留意下表啦！



攻擊系

CAN CAN BUNNY＋守宮＝亞瑪遜
CAN CAN BUNNY＋守宮＋青蛙女＝拉美露
風水師＋蛇女＋大手小姐＋最強魔女＝尼他
守宮＋青蛙女＋蜜蜂女＋VALKYRIE＝偉基利（拉娜專用職業）
CAN CAN BUNNY＋守宮＋風水師＋大手小姐＝阿典娜（艾利莎專用職業）

防禦系

蠍子女＋金魚使＝保衛者
蠍子女＋金魚使＋蜜蜂女＝地主
蠍子女＋蜜蜂女＋最強魔女＋VALKYRIE＝戴安娜
金魚使＋青蛙女＋風水師＋蛇女＝公主（愛莉達專用職業）
CAN CAN BUNNY＋守宮＋蜜蜂女＋最強魔女＝威路求利（艾妮專用職業）

魔法系

CAN CAN BUNNY＋蠍子女＝女巫
青蛙女＋蜜蜂女＋風水師＝拉姐
金魚使＋青蛙女＋魔術師＋大手小姐＝苗立巴
蠍子女＋金魚使＋蛇女＋魔術師＝阿路迪美斯（溫蒂專用職業）
金魚使＋蛇女＋魔術師＋最強魔女＝青鳥（卡樂專用職業）

格鬥系

金魚使＋守宮＝加里
蠍子女＋CAN CAN BUNNY＋蜜蜂女＝艾古斯
CAN CAN BUNNY＋守宮＋魔術師＋VALKYRIE＝莎拉斯
蠍子女＋大手小姐＋最強魔女＋VALKYRIE＝依修姐（查姆專用職業）

A：CAN CAN BUNNY		G：風水師
B：蠍子女		H：蛇女
C：金魚使		I：魔術師
D：守宮		J：大手小姐
E：青蛙女		K：最強魔女
F：蜜蜂女		L：VALKYRIE

STAGE A





無甚難度的一版。在這一版玩者可先連用三次巴隆SPEED將巴隆移向前方，讓兔女郎和豆釘仔連續攻擊主角，因為這兩種敵人都不能對主角做成傷害，所以這不失為讓主角升級的方法。由於中途有障礙物的關係，玩者要確保前方有路給巴隆通過。建議留下一至兩個兔女郎／豆釘仔攻擊主角，直至五十回合過版為止。（地圖並不齊全，出現的敵人亦會被顯示的多得多）

STAGE C

路中心的長老天然壁有最強的防禦力和抗魔力，用巴隆SPEED繞過它比打碎它更實際，最後的天然壁又是給主角升級的好材料。



STAGE D

初次遇見丸王和能使遠距離攻擊的強勁敵人，遇見一堆長老天然壁的時候就使用巴隆BOMB吧。攻擊系和格鬥系的角色要彭起勇氣上前命博命。



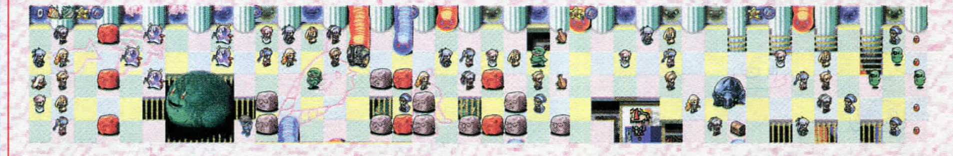
STAGE J

這是一條平坦筆直的道路，女角們要組成一條防線，決不可讓敵人侵入，因為他們的目標會直指波隆。



STAGE N

這版一開始已經是給玩者的考驗，不要猶疑，使用巴隆BOMB去削弱敵人吧，如果不能在短時間清除大量敵人，後果會是相當嚴重的。至於長老天然壁，大可交給格鬥系的角色去解決。（情況許可的話）



STAGE Q

最後的村落，這版的敵人很明顯比以往所遇過的都強。此版將會出現多種轉職的關鍵人物，如果不及時將她們捕捉用以轉職，恐怕很難過版。



STAGE V

王城就在眼前，這版就是通往王城的橋道，只要及時為女角們回復體力，過版應該無問題。來到橋頭，從衛兵的口中知道城內的規矩已經有所改變，守衛也變得森嚴了。在城中巴隆聽到不少流言，說什麼國王已經駕崩，大王子繼位等…巴隆簡直不敢相信自己的耳朵，他決定深入城堡一探究竟，巴隆知道有一條秘道能通往城堡，便決定由此潛入。



STAGE W

這是秘道的前半部，赫然見到大王子帕迪已經待在此處，原來他早已料到巴隆等人會回來，便在這兒等他，更向他發出挑戰書，謂會在城內盡頭的王座前等他駕臨。注意由此版開始玩者再也不能回到商店，有必要的話要在玩這版之前準備妥當。



STAGE X

秘道的後半部，基本構造和之前的STAGE W差不多，然而已經沒有那麼筆直了。



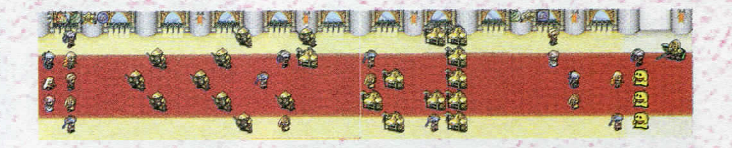
STAGE Y

城堡的前半部，初段出現的兩種巴拉騎士雖然頗強，但逐一擊破的話應該不難。反而海豚魔導師的射程很遠，巴隆不宜走得太前(或將女角防線拉前)。



STAGE Z

城堡的後半部，巴拉騎士，海豚魔導師的出現會更密，待畫面有五個或以上的敵人時最好使用巴隆BOMB清場。打到最後就要跟帕迪和宮廷魔術師列哥貝利一決高下了。贏了後才知道所有遭遇都是國王聯同大王子和列哥貝利所設的鬧劇，目的是要考驗巴隆的能力，現在巴隆已經通過考驗，自然有資格登基為王啦！



極限模式

爆機後的極限模式是給玩者收集CG及加強角色能力的模式，玩者可以選擇將女角們變回普通人，所謂週強愈強，極限模式據說有334版之多。



想不到《ULTIMA ONLINE》極度深受歡迎，在日本發售的第一日，形成了排隊人龍，至於香港方面，首批來貨在首星期已經差不多售罄，截稿前仍剩下的都已經升價至港幣780元。另外，有關方面亦在上星期增多了一個伺服器——「Sonoma」，讓更多的朋友加入BRITANNIA。

大家有沒有發現「Option」這一項，已經由單色改為色彩豐富的圖案呢？

還是不要說那麼多，快些進入今日的主題——「技能」(Skills)，因為實在太多東西要為大家講述。



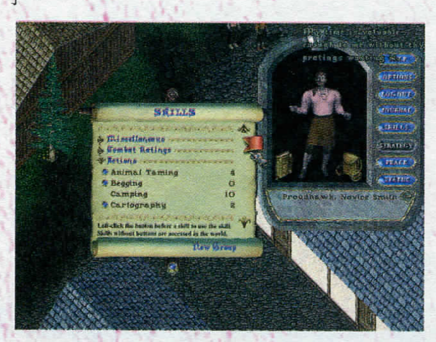
最初的選擇

其實在大家創造角色的時候，是能夠選擇最初的三種技能，方法是在決定技能數值的畫面中，按下左手邊的「Skills 1」、「Skills 2」、「Skills 3」等藍色按鈕，便可以選擇任何技能。至於選擇哪三種，就要看看你的喜好及技巧了。



使用技能的方法

在遊戲裏又怎樣使用技能呢？大家可以向自己的角色連續按動滑鼠右鍵兩下，便會出現你角色的樣貌框架，再按下Skills鍵，又可以按「Alt + K」，這樣便會出現技能表，在左手邊的藍寶石按一下，就能使用該項技能了。



學習當然要付款

要令自己技能數值有所增長，最簡單的方法便是不停使用那項技能，然而最大的死穴是時間實在太慢了。大家可以試用另一方



文：仁魂
鳴謝：神之黃昏、J.J.

法，就是向那些非玩者角色(NPC)學習，首先向NPC說話，鍵入「Teach」，便知道他能教你甚麼技能，然後便鍵入「Teach〔想學的技能〕」便可，例如學偷竊的話，便鍵入「Teach Stealing」，收費理論上是每一點10GP，至於為何時貴時平呢？日後便會為大家解釋。



技能超過四十種

《ULTIMA ONLINE》暫時有四十五種技能，據推測日後會有所增加。目前這四十五種技能可分為四大類，分別是「另類技能」(Miscellaneous)、「學問與知識」(Lore and Knowledge)、「戰鬥技術」(Combat Rating)及「行動」(Action)。

另類技能

煉金術(Alchemy)
其實是不能製造金塊，不過就可以製造各種藥水，基本上至少能把藥材提煉成八種藥水：
黑珍珠(Black Pearl)——恢復體力的紅色藥水。
血苔(Bloodmoss)——增加敏捷度的藍色藥水。
大蒜(Garlic)——使人失明的黑色藥水。
人蔘(Ginsing)——療傷的黃色藥水。
蔓德拉草(Mandrake)——增加力量的白色藥水。
茄屬植物(NightShade)——致死有毒的綠色藥水。
蜘蛛絲(Spider Silk)——令人昏睡的橙色藥水。
硫磺粉(Sulphurous)——強力爆炸力的紫色藥水。

鐵鍊技術(Blacksmithy)
擁有這技能的人只要在鍛煉爐旁邊，便能把鐵礦冶煉成鐵塊，然後可以用火鉗或打鐵鎚，打造各種武器及護甲，當然數值的高低會影響其品質的。

製弓及製箭術(Bowcraft/Fletching)
可以把木材雕刻成弓，而有製箭術的人能選擇木條，再加上羽毛造成箭。

木工技術(Carpentry)
用適當的工具便可把木材製成各式各樣的物品，例如：桌椅、寶箱、木櫃等等。

製圖術(Cartography)
當然是製作地圖的，當你作海上航行時，地圖就顯得重要，而地圖共分有四類，包括區域(Area)、城鎮(Town)、海洋(Sea)和世界(World)，每一種都有一定的限制。

煮食技巧(Cooking)
讓大家可以把生肉和活魚煮成熟食，此外，也能製作蛋糕、麵包等其他食物。



釣魚技巧(Fishing)
總之有水的地點，便會有魚。只要你有魚桿的話，就能取得魚獲。

放牧技巧(Herding)
需要一支牧羊人枴杖，這樣就可驅使動物按照你指定的路線，移動到任何地方。

治療術(Healing)
這技能是決定使用繃帶包紮傷口的成功率。

開鎖技術(Lockpicking)
擁有這技能的人能夠使用開鎖工具，把上鎖了的門戶及寶箱打開，數值高的話，甚至能取走上鎖了的船，特別在迷宮探險時，更顯得其價值，不過失敗的話，有可能會弄壞開鎖工具的。

伐木技巧(Lumberjacking)
這是決定你用斧頭從樹木割下木材的成功率。

施法技巧(Magery)
當然若你的技能不足，所施展的法術是沒有任何作用。

採礦術(Mining)
大家可以使用鐵鏟或T字鎬，在礦場裏挖掘鐵礦。

音樂天份(Musicianship)
數值的高低是決定彈奏樂器時產生的是音樂或是噪音，而且也影響魅惑術及挑釁術。

防禦法術技巧(Resisting Spells)
這技能是決定承受法術攻擊時所受的傷害，特別在對抗像龍這些擁有法術攻擊能力的怪物時，非常有用。

窺探術(Snooping)
可以檢視別人的皮包，不過在城鎮內失敗的後果，和偷竊一樣，有可能給守衛殺死。

偷竊術(Stealing)
決定偷取物品時的成功率，在迷宮探險時極為有用，當然在城鎮內失敗的話，有可能給守衛殺死。

修補技巧(Tinkering)
能夠製作及修補鐵鍋、水壺、時鐘、航行用六分儀等等的物件。

裁剪技巧(Tailoring)
大家可以買布縫製各種服飾，甚至可以先把綫球織成布料，再縫製服飾，也能夠把獸皮製成皮甲。



獸醫技術(Veterinary)
能夠醫治馬匹、巨熊等動物的健康。

學問與知識

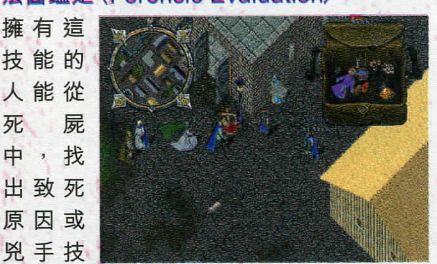
解剖學(Anatomy)
能夠準確地計算敵人的力量、敏捷度等資料及屬性值，以便判斷與他戰鬥的生存機會。

動物學(Animal Lore)
察看動物的各項資料，例如：飲食習慣等。

武器學(Arms Lore)
同時知道武器和護甲的價值、目前狀態、損耗程度等等。

辨智技巧(Evaluating Intellect)
敏銳地判斷別人的智力，這樣便可以在知道智力不及的情況下，避免不必要的戰鬥。

法醫鑑定(Forensic Evaluation)
擁有這技能的人能從死屍中，找出致死原因或兇手技能，甚至判斷出兇手是否仍在附近。



物品鑑識(Item Identification)
大家能夠試着發現物品的價值、使用時機、使用地點，以及賣掉它是否適當。

味覺鑑定(Taste Identification)
這技能令你更能察覺微量毒素的存在，因而避免受害，也可以不需要用掉整瓶藥水，而得知其功效。

戰鬥技術

箭術(Archery)
優良的箭手也能提高使用長矛等投擲武器的準繩度。

擊劍術(Fencing)
能夠使用花劍或匕首等武器，而這些武器重量輕型，又有效地對付重武裝的敵人。

抵擋術(Parrying)
決定大家能抵擋多少敵人的攻擊。

錘類武器戰鬥術(Mace Fighting)
與鋒利武器極不相同，即使一根普通的木棍，也可以對沒有武裝的目標造成嚴重的傷害。

平靜術(Peacemarking)
詩人必備技能之一，不過沒有極高的樂器演奏造詣，是沒法成功施展。若成功的話，畫面上所有戰鬥都會停止，進一步更可使發狂的動物平靜下來。

劍術家(Swordsmanship)
讓你使用寬劍、彎刀等武器，而這些武器較為靈活，威力大且便於攜帶。

戰術(Tactics)
擁有這技能的人能夠察覺敵人的弱點，使自己居於優勢，它令你知道攻擊的最佳時間，並能預計敵人下一步行動，然後出奇不意施予痛擊。

摔跤(Wrestling)
其實是所有徒手戰鬥技巧的總稱，當然包括拳術以及腿法。

行動

馴獸術(Animal Taming)
讓大家馴服動物，成功的話，你便可以向牠下達「FOLLOW」、「GUARD」等簡單的指令。

乞討術(Begging)
擁有這技能的人可以向NPC乞求金錢。

紮營術(Camping)
只需要點燃引火物便可，至於其好處日後再詳述。

偵察隱藏術(Detecting Hidden)
這技能可察覺埋伏、陷阱或別人遺失的物品。

魅惑術(Enticement)
能夠藉彈奏樂器來吸引別人或動物靠近，但同時也會影響同伴，而且接近目標的話，威力便會失效，受影響的人亦會對你產生強烈的敵意。

隱形術(Hide)
成功施展的話，就會在眾人面前消失，直到你再次移動為止，但別人亦有機會把你撞開。

抄寫術(Inscription)
能讓你快速及正確地從捲軸或書籍中複製一段文字，對鑽研法術的人來說，極為重要。

毒殺術(Poisoning)
精於此術的人可以在食物或飲料中下毒，甚至在武器上塗上劇毒。

挑釁術(Provocation)
這技能是用來挑釁NPC和別人戰鬥，成功的話，受挑釁的人會問你的目標是誰，然而在城裏使用失敗的話，便會給守衛殺死的。

通靈術(Spirit Rating)
不但可以與鬼魂談話，而且能了解與鬼火(懸浮的藍色火光)之間的談話內容，也增加智慧(Intelligence)的數值。

超強勁伺服器

你知不知道《ULTIMA ONLINE》每台伺服器的裝置如何？不知道！仁魂現在就向你講解。

基本上，一台伺服器是預計給三千人同時遊玩，而內　裝設了27顆Pentium Pro 200 MHz CPU，3456MB的 RAM，66GB的硬件空間，都不要說不厲害。再者，在適當的時候，便會增加伺服器的數目。

UO雜談

仁魂已經收到一些讀者的提問，不過其中有些是來電詢問，其實GPM眾成員基本上是沒有時間為大家在電話中回答問題，而且即使有時間，也難以詳細解說，所以還是來信比較好些，總之信封面註明「UO有問題」。



不過當中有兩點可以在這裏提出，第一便是大家申請戶口之後，並不能立即可以玩到，是需要等待十五分鐘至三十分鐘不等；其次，就是使用Pentium 133 MHz來玩的話，是必定有所停頓來存取資料，即使去到Pentium 233 MHz w/ MMX，間中也會這樣，為免電腦當機的較好方法是，角色盡量不要奔跑；若停頓的話，不要繼續輸入指令，直至完成(通常角色都會筆直站立)為止；選擇一些不甚多人的伺服器。至於其他問題，是將會為大家解答。

如果你看見別人帶領着一大群巨龍四處行走，而深深羨慕他們厲害之處的話，可以告訴你已經不用去羨慕，事關仁魂最近看見已經有人能夠馴服一隻惡魔，不錯！是一隻樣貌類似Diablo的惡魔。

後話

大家可能知道所有城鎮的所在地，但又是否知道其他地方(例如：神殿)的確實位置？又是否知道每個城鎮的特色？想知道更多城中要留意重點，也希望得知如何與NPC對話，甚至怎樣接受一些任務賺取金錢及經驗？那麼便密切留意下期——《ULTIMA ONLINE》城鎮篇。





生產商：FAIRY TALE
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95／51MB
預定發售日：發售中

VIRTUACALL 3 視像通迅的兩性交往

Virtuacall 3 バーチャコール3

淺野洋一是一名遊手好閒的大學生，今年的暑假他又在街上無所事事地閒逛着。他好希望能在這條街上遇見一位女神，然後有「這樣這樣」的發展，剛巧此時有一把女子的聲音把他叫住，難道人過二十真的容易會幻聽？循聲音的方向望去，才知道這把聲音的主人是一位藍髮的姑娘。大家在就近的咖啡店互相介紹了一番，知道她叫有栖川光海。光海事後還給了一片MMD予洋一，有了它，洋一就可以憑VIRTUA HEADGEAR ASSESS往VIRTUACALL，這是一條認識新朋友的渠道。因為光海的門限極嚴，大家的交往暫時只可以到此為止。


■一切由這片MMD（MD？）開始

人物介紹

WENDY：VIRTUACALL的接待員，其實是一個模擬人類的程式。



有栖川光海：人如其名，她最喜歡的就是海了，興趣是滑浪風帆和潛水。暫時未有男朋友。



佐倉美彌子：二十一歲，旅行代理店的OFFICE LADY。期望在生活上能有更大的新鮮感。



深水MADOKA：十七歲女學生，為了籌集假期時往加拿大滑雪的旅費而往PIA CARROT做兼職。



森本英理奈：為人不夠開朗，在家中的時間比較多，愛看低年向的卡通片，真正的發燒友。



海原老琉璃亞：十八歲的女學生，最喜歡肌肉發達的彪型大漢。



西園寺琴乃：對外面世界一無所知的千金大小姐，假日時會練習網球和拉小提琴，日本舞蹈的能手。



七瀨皐月：二十二歲的保母，樣貌比真實年齡年輕。一到假日她就會覺得好寂莫。



宮脅雅美：無特殊興趣，總之是有得玩就適合她。理想對象當然是身家豐厚的男性，老來的生活都有保障嘛。



宇田川泉：十分關注地球環境惡化的環保者，雄辯的議論家。



武小路可憐：受到惡魔咀咒的鬼女（假的）。有興趣了解她的話不妨寄信來編輯部查詢。



VIRTUACALL 開始之後

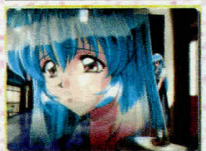
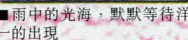
進入CHART ROOM前，會有三間房供你選擇，每間房都有三名女子。今次玩者選擇過的房間，到下兩次接上VIRTUACALL後也是不能再選擇的，所以選擇房間以至TWIN SHOT的女子方面都會對攻略有所影響。進入房間後，玩者要跟三名女孩對話，這時的對話不會令她們對主角的「好感度」有什麼改變，不過三人中跟主角最合拍的女子會和你來一個TWIN SHOT，之後的發展就要看你的對答了。有意同時攻略的話，可以選MADOKA作為第一次TWIN SHOT的對手，再約她拍拖，跟着是英理奈或琉璃亞，第四人是琴乃，最後是美彌子。戴上VHG，應習慣先選「MESSAGE」一項，看看有沒有女子來電。

對答表的看法

遊戲中表示的選擇分岐由上而下用1、2、3順序表示之，而由左至在選擇。好感度的上升會用一段音樂提示，相反好感度的下降就會嘟一聲提示。表中省略了確認女子來電時的選項，另外攻略女孩中較次要的EVENT選項亦予以省略。「任」的意思是任意選擇。

有栖川光海對答表

TEL 第一次
任 1 3 2
TEL 第二次
1 2 2 1 2 1
TEL 第三次
所有選擇任意
DATE 第一次
2 1 3 3 1 1 2 2 1 2
TEL 第四次
2
TEL 第五次
所有選擇任意
DATE 第二次
1 2 2 3 1 3 3 2 1 2
TEL 第六次
1 3 1 3
TEL 第七次
1 1 2
DATE 第三次
3 3 2 2 3 2 1 1 1 2 3 1 3 1 1 2 1 1
TEL 第八次
2
TEL 第九次
2 1 3 3 3
TEL 第十次（或第九次）
2 2 2
VIRTUACALL 接通第十二次後
3 2 2 2 3 1
以下任意 *TEL 內容可能有變



■雨中的光海，默默等待洋一的出現


■你不知道看不見眼睛的男主角和長髮的女主角最合襯嗎？

溫蒂的悲劇

和光海的第二次約會，等待光海期間，主角會拾得一件古老的HEARGEAR。完成光海的約會EVENT後，會發現家中的桌面會多了這件HEARGEAR，點選它就會開始溫蒂的事件。主角載上它後，會被送到一個過去的世界（大概是200X年），這世上的人全部都木口木面。後來在街上會遇見溫蒂，原來這個世界是她一手製做的CYBERWORLD，加入了感情程式的溫蒂，發覺自己已漸漸愛上了主角，便將他硬拉入來這個世界中打算跟他一嘗約會的滋味。可是人類和程式怎可能談戀愛呢？主角當即拒絕了她的要求，絕望的溫蒂一氣之下便走了。這當兒另一名VIRTUACALL接待員潘莉斯（以光海作MODEL）剛巧趕至，因為她一早已經發現溫蒂的感情控制程式有問題所以才追縱至此。其實只要兩情相悅，要溫蒂擁有肉體也不是沒有可能的，然而溫蒂知道洋一根本不愛她，也難怪她感到絕望了，搞得不好這個CYBERWORLD恐怕要面臨崩潰的命運，而洋一的小命也不保矣。花費一找工夫終於找着了溫蒂，但事到如今說什麼也是枉然，溫蒂始終也逃不過悲慘的命運。


■「洋一你唔鬧唔得！」


■內部崩壞，不能控制感情程序，OVERLOAD…

深水MADOKA對答表

TWIN SHOT 第一次
2 2 3 2 2 2
TEL 第一次
2 3 2 2 1
DATE 第一次
2 2 1 2 3 3 2 1 2 1 2 2 2 1 3 1
TWIN SHOT 第二次
3 2 3
TEL 第二次
3 1 2 1 1
DATE 第二次
3 1 3 1 2 1 3 3 2 1 2 1 2 2 2 2 2 1 1 2
以下任意
PIA CARROT 中
3 2 1 3
*她會在玩者跟英理奈約會時出現，條件是完成了跟MADOKA的第一次約會。DATE第二次的條件是跟琉璃亞和琴乃都有至小約會過一次的經驗。


■「來！一齊站起來為他打氣吧！」（不怕擋着後排觀眾的視線嗎？）


■「小貓咪，過來吧。」（不是的，雜草聲是男女間的愛情表現）

西園寺琴乃對答表

TWIN SHOT 第一次
1 1 1 1 任 1 3
DATE 第一次
任 2 2 3 3 1 1 3 1 2 1 3 1 1 1 3 2 1
TEL 第一次
1 1 1 1 1
TWIN SHOT 第二次
3 1 3 1 1
TEL 第二次
任 1
TEL 第三次
1 1 2 1 3
DATE 第二次
3 2 1 任 3 3 3 1 1 2 3 3 1 1
DATE 第三次（TEL 後）
2 2 3 1 3 2 1 2 2 1 2 1 1
以下任意


■「嘩！你腳下的煙頭…是不是等了很久呢？」


■「我要的杯子…圖案是有一條懶狗，身體白色的，耳和鼻是黑色的，睡在屋頂上，周圍有黃色的小鳥飛舞着」（連史樂比都不知道，難怪是大家閨秀）

海原老琉璃亞對答表

TWIN SHOT 第一次
2 3 2 1 2
DATE 第一次
2 1 1 2 1 3 1 2 2 1
DATE 的約定（跟琴乃約會後發生）
1 1
DATE 第一次（深水 MADOKA H ×）
1 2 2 2 2 1 3 2 2 1
TEL 第一次（深水 MADOKA H ○）
1 2 2 2
TEL 第二次
1 2 3 2
TEL 第三次
2 1 1 3 3 3
DATE 第二次
任 3 1 1 1 3
以下任意 * TEL 第一次後的選項可能有變（依玩者當時的情況）


■「不要這般冷酷嘛~來！一起為小貓打氣吧！」


■很難想像她是職業摔角手的老婆

森本英理奈對答表

TWIN SHOT 第一次
3 3 1 2 2 2 2
DATE 第一次
任 2 1 2 2 2 2 3 2 2 2 1 任 1 3 3 2 1 3
TEL 第一次
1 1 2 1 2 任
DATE 第二次
2 1 2 1 3 1 1 1 3 2 1 2
以下任意
突發 DATE（約定）
2 3 1
突發 DATE（海）
1 1 任 3 1 1 1
*突發 DATE 的成立條件是跟美彌子約會第一次，而且符合和英理奈約會的條件


■「HOE~HOE~我係牙狼族嘅女戰士！」

■「入了這球，《虛擬戰士》遊戲碟就係我嘅！」

佐倉美彌子對答表

TWIN SHOT 第一次
1 3 2 2 3 1
TEL 第一次
1 2 1 2 2 1
DATE 第一次
2 3 3 2 3 1 3 3 3 3 3 3
TWIN SHOT 第二次
1 2
TEL 第二次
1 3 3 2 1 2
DATE 第二次
3 2 1 3 3 2 3 3 2 3 2 1 1 2 1 2
TWIN SHOT 第三次
2 2
TEL 第三次
2 2 2 2 1 1
DATE 第三次
3 1 1 2 1 3 2 3 3 3 1 1 1 1 3 3
以下任意

文：莫探員

POINTCAST「美國、亞洲」兩台齊齊開

由美國POINTCAST及中國國際網絡傳訊有限公司合組的POINTCASTASIA，正成宣布推出POINTCAST ASIANEDITION試用版。預計正式版將於明年一月推出，以英文提供八個頻道的資訊，包括新聞、股價、財經動態、天氣、科技新聞、體育、生活及南華早報新聞，屆時將加入閱讀中文字體的功能。

不過大家最想的還是「美國、亞洲」兩台齊齊開，經過試驗後，証實……不行。其實POINTCAST的副總裁博克亦聲稱，會考慮有關問題，但不代表可以嘛。唯有暫時等等，到有好消息為止才算了。

「NETMAN」八達通

SONY現正開發暫名為「NETMAN」的新一代視聽產品，利用數碼網絡接收聲音、資料及影象訊息。

據SONY的發言人表示，「NETMAN」計畫現時正處於起步階段，不過已打算將其登記成為註冊商標。然而業界指SONY主席出井伸之積極計畫把NETMAN與日本（NTT）的流動電話DOCOMO所用的第三代CDMA（即和記新幹線UP GRADE版）流動電話系統結合，接收多媒體的資訊。而CDMA網絡盼能於公元2000年投入服務。不過一切仍是雛形，過兩年再諗都未遲。

YAHOO！OH NO！

自YAHOO！被HACKER突襲，在網站上張貼一張要求釋放著名HACKER「KELVIN MITNICK」的恐嚇信後，本月第二度遭人惡意生事。據稱是因有人士冒YAHOO!之名向網友發信，要求收信人回覆信用卡號碼以參加大抽獎（有點像「讀者文摘」的宣傳手法），藉此騙去收信人的金錢。



YAHOO！MAIL的高層對此事表示極度不滿，並呼籲曾收到類似信件的人加倍小心。現時已有一百名已經中招，，但由於發信人並非使用YAHOO！旗下的網絡服務發信，故此該公司表示受害的正確人數不能估計。總之大家就要小心為上，不要上當！

德國網友想玩《QUAKE II》都好慘！

正當大家不惜一切購買《QUAKE II》時，德國人就無機會玩了。何解？全因《QUAKE II》過份血腥暴力所致。德國的評審委員會(USK)決定，鑒於《QUAKE II》的暴力成份，遠遠超出十八歲以上組別的認可範圍，於是就以教壞細路為理由，禁止《QUAKE II》進口德國，除非將暴力鏡頭加以刪掉（有可能麼？）。不過道高一尺，魔高一丈，為求玩GAME以身犯險亦在所不惜，例如走入地下FTP SITE下載80多MB的完全版，買老翻又好，買水貨又好，總之誓要玩到為止。



狗仔大隊長：PC仁魂．改

微軟敗訴！

相信都是近期最注目的事件，全球大部分的電腦類網址也即時報導。簡單來說，在最後一日的聆訊，Jackson法官聽了兩小時互辯之後，考慮了幾天，發表十九頁的意見書，下令Microsoft停止要求製造商連同IE一起安裝Windows 95，但就否決了司法部的罰款建議，不過他委任哈佛大學法律系教授Lawrence Lessig於明年5月31日提交結案。而消息公布之後，Microsoft與Netscape的股價，隨即分別一降一升。

美國司法部和Netscape當然對此高興，Netscape的員工更大肆慶祝一番，不過有部份電腦商及組織就不以為焉，截稿前Microsoft及身在北京訪問的Bill Gate則尚未發表任何意見。

想不想成為測試員？

原定今個月初發售的《StarCraft》，在兩個星期之內，連續延期兩次，現在已由聖誕節改為98年1月底推出，目前只完成了90%。

而Blizzard會隨機選出1000名測試員，測試《StarCraft》在Battle.net中運行的情況，至於登記成為測試員的時間是，香港時間明天（12月20日）下午二時至八時，大家可以試一試自己會否被選中。網址：www.blizzard.com

《Jedi Knights》之後.....

LucasArts宣布將會推出《Jedi Knights: Dark Force II》的附加版本——《Mysteries of the Sith》，故事時間是上集的五年之後，除了加有14版單人玩關數和15版多人玩關數之外，亦加入了新角色——正學習Force運用的Mara Jade，大家可以用她進行兩項任務，都是與Jabba the Hutt有關。

順帶一提，雖然官方仍未肯公布，但根據各種佐證估計，電影「Episode I」中由Liam Neeson飾演的主角，大有可能是Kyle Katarn。

Eidos發行FF VII

經過多番爭逐，製作《Tomb Raider》系列的Eidos已經取得《Final Fantasy VII》電腦版本的發行權，不過始終都沒有表明遊戲是對應3D加速卡，抑或是採取Direct3D及DirectX 5.0（甚至可能是將有的DirectX 6.0），只是知道會延期至98年中。

場外消息

・Windows 98進入新階段，最新的beta版本正在測試員手中，至於最近的官司會否對它有影響呢？暫時未知道。

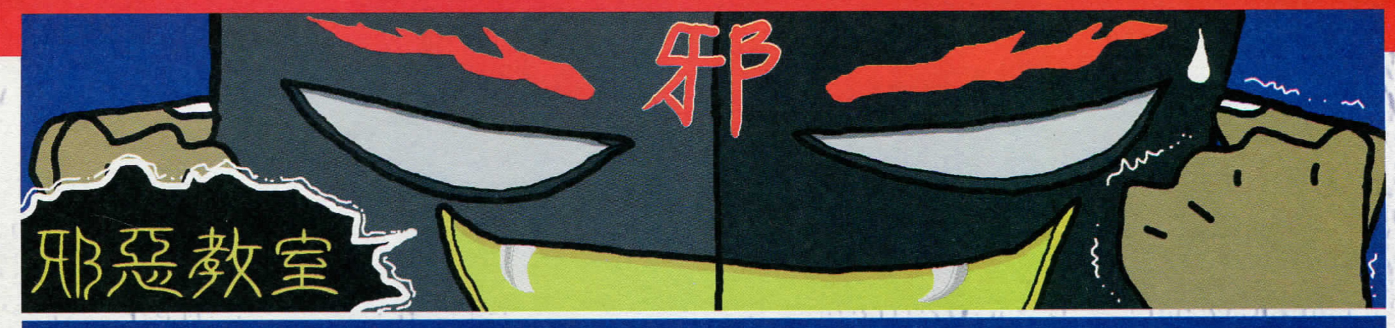
・《Balance of Power》和《Monopoly: Star Wars》已正式在美國推出，其中《Monopoly: Star Wars》會附送圖板遊戲用的金屬公仔——Anakin Skywalker。

・《Quake II》亦已在上星期發售，但翌日就有Bug-fix程式，詳情請到www.idsoftware.com看看。

・前幾期介紹過的《Wind Commander: Prophecy》也開始付運中。

・眼見《Ultima Online》成功，另一名作《Might & Magic》亦製作Online版本，不過預計明年底才有beta版本。

・最近多間遊戲商公布，Online game明顯使業績增加（約兩成），今後的發展都集中Online game。



你無上網都能參與！DESKTOP玩完計劃

第二課

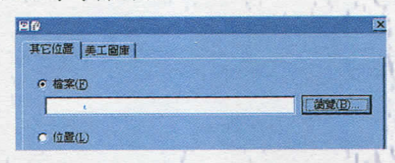
系主任：「求我道」米奇
講師：「游軟鬼」仁魂
助教：「駭客行」神之黃昏

邪惡教室復課了！上次就簡簡單單教授大家，如何安裝所需軟件、製作背景和記錄檔案等等最基本的操作，那麼今期的課程又是甚麼呢？便是有關圖像方面的製作。

首先是開啟大家上次記錄的檔案，大家可以按下打開資料夾的按鈕，或者去「檔案」，再去「開啟舊檔」，於是便能開啟以HTML格式儲存的檔案。



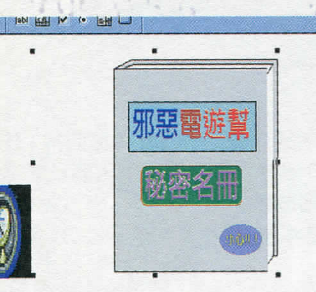
如果想加入圖像的話，大家可以按動「插入圖像」的按鈕，與開啟檔案一樣，找出喜歡的圖案，至於格式方面，基本上是沒有限制，GIF、JPEG、BMP、TIF、WMF等等都可以。



仁魂便利用IE附有的GIF圖案，當然能夠把這些圖案拉大縮小，不過就不可以隨意移動它們的位置，所以在插入之前，先行預計放入的位置。

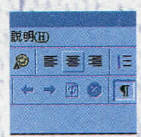


大家亦可以在小畫家繪畫一些充滿自己風格的圖畫，再加入內裏，而在記錄途中，電腦會自動轉化為GIF格式的。



不過若發覺所放的圖案並不合適的話，便在那幅圖案按滑鼠右鍵，選擇「圖像內容」，然後作出變動。

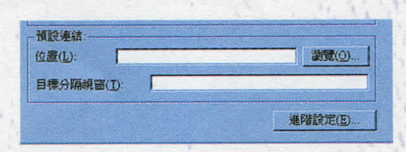
大家也能決定圖像是偏左、置中或偏右，然而同一行列的圖像與圖像之間，只能相差一個小空格，這便是「FrontPage Express」的其中缺點。



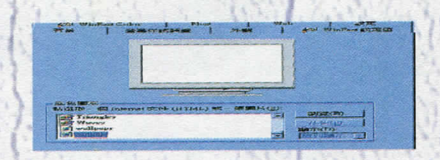
跟着是把圖像作出超鏈結，方法是按動「插入圖像」按鈕旁邊的「超鏈結」按鈕，那裏有大家熟悉的ftp、http、news、telnet等等，其中「file」一項只能夠開啟電腦內的資料夾，並不能夠如捷徑般啟動程式。



除此之外，另一方法是按滑鼠右鍵，選擇「圖像內容」，在最底部的「預設連結」一項作出改動。



課堂時間差不多完結。最後便教大家如何把作品放到桌面上，回到桌面按滑鼠右鍵，不要選擇「Active Desktop」，而要選擇「內容」一項，在「背景」進行放置，但就沒法預覽的。



電腦通販

電腦遊戲時間表

（截至98至1月） 紅色字代表18禁遊戲

美國電腦遊戲

日期	遊戲	開發商
97年12月23日	Last Bronx	Sega
97年12月27日	Flesh Feast	Sega
97年12月30日	Front Page Sports: Trophy Bass Deluxe	Sierra
98年1月1日	Zhukov's Campaigns	Arsenal Publishing
98年1月1日	X Files: Unrestricted Access	Fox Interactive
98年1月1日	Unreal	GT Interactive
98年1月1日	Beast Wars	Hasbro Interactive
98年1月1日	H.E.D.Z.	Hasbro Interactive
98年1月1日	Sorry!	Hasbro Interactive
98年1月1日	HyperWar	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	MagZone	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	Resurrection Earth	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	Tales From The Crypt	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	Delirium	Interplay
98年1月1日	Redneck Rampage: Suckin' Grits On Route 66	Interplay
98年1月1日	Rebellion	LucasArts
98年1月1日	Magic: The Gathering Plainswalker	Microprose
98年1月1日	Worms 2	Microprose
98年1月1日	Black Dahlia	Mindscape
98年1月1日	Adrenix	Playmates Interactive Entertainment
98年1月1日	Starship: Titanic	Simon & Schuster Interactive
98年1月1日	Drachen Zor	Southpeak Interactive
98年1月5日	Evolution	Interplay
98年1月15日	Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive
98年1月15日	Dominion Storm	Eidos Interactive
98年1月15日	Hidden Wars	RipCord (Panasonic)
98年1月15日	Joe Blow	Sir Tech
98年1月20日	Overseer: A Tex Murphy Interactive Movie	Access Software
98年1月20日	Journeyman Project 3: Legacy Of Time	RedOrb Entertainment
98年1月26日	Touring Car	Sega
98年1月27日	Burnout: Championship Drag Racing	Bethesda Softworks
98年1月28日	Flying Nightmares 2	Eidos Interactive
98年1月	SpecOps	BMG Interactive
98年1月	Golgotha	Electronic Arts
98年1月	Hardball 6	Electronic Arts
98年1月尾	StarCraft	Blizzard Entertainment
98年2月1日	March Madness	Electronic Arts
98年2月1日	Interstate '76 Nitro Pack: The Vigilante Files	Fighter Squadron
98年2月1日	The Screamin' Demons Over Europe	Fighter Squadron
98年2月1日	Unreal: Level Pack	GT Interactive
98年2月1日	D Day '99	Playmates Interactive Entertainment
98年2月1日	Terra Victus	RipCord (Panasonic)
98年2月2日	X-Fire	Sir Tech
98年2月6日	Dark Reign: Mission Pack #1	Activision
98年2月10日	Addiction 3D Pinball	Microprose
98年2月17日	Battlezone	Activision
98年2月17日	Populous 3: The Third Coming	Electronic Arts
98年2月	RedLine	Electronic Arts
98年3月1日	Iron Hand: Air Warfare In The Missle Age	Arsenal Publishing
98年3月1日	Daikatana	Eidos Interactive
98年3月1日	Pitfall 3D	Fighter Squadron
98年3月1日	Baldur's Gate	Interplay
98年3月1日	HardWar	Interplay
98年3月1日	Of Light And Darkness	Interplay
98年3月1日	Secret Of Vulcan Fury	Interplay
98年3月1日	Space Bunnies Must Die!	RipCord (Panasonic)
98年3月1日	World Series '98	Sega
98年3月1日	King's Quest VIII: The Mask Of Eternity	Sierra
98年3月1日	Might & Magic VI: The Mandate Of Heaven	Studio 3DO
98年3月1日	Might & Magic VI: The Mandate Of Heaven Limited Edition	Studio 3DO
98年3月3日	Sin	Fighter Squadron
98年3月	Elder Scrolls Adventures: Redguard	Bethesda Softworks
98年3月	Wreckin' Crew	Sir Tech

日本電腦遊戲

日期	遊戲	開發商	定價(日圓)	通販價(港幣)
12月18日	ALICE之館4、5、6	ALICE SOFT	9500	808
12月18日	GIRL DOLL TOY	URAN	7800	663
12月18日	HOLYGON GAL	KONAMI	4800	408
12月18日	EARTH WINGS	SYSTEM SOFT	7800	663
12月18日	臘筆小新～我的真媽媽	BANDAI VISIAL	5800	493
12月18日	PINNA	OPEN BOOK9003	18000	1440
12月18日	雀風3	日本SOFTECH	9800	833
12月19日	HEART WORK	ACTIVE	8800	748
12月19日	DES BLOOD	ILLUSTION	7800	663
12月19日	拉麵屋～以究極的醬油沫味為目標	KSS	9800	833
12月19日	帝都奇譚～道士偵探的事件筆記	SPACE PROJECT	8800	748
12月19日	黑色衝動	VIOLATE	8800	748
12月19日	鯨魚物語	FUJICOM	5800	493
12月19日	想見你的時候你卻不在	BELL-DA	6800	578
12月19日	偶像偵探YOU&MY	BOTTOM UP	4980	424
12月19日	心跳ON AIR（通常版）	BOTTOM UP	9800	833
12月19日	心緒不靈的季節	BOTTOM UP	4980	424
12月19日	BALLS OF STEEL	GAME BANK	4800	408
12月19日	UNREAL	GAME BANK	8800	748
12月19日	96制服俱樂部GRAND FINAL	RESEAN	7800	663
12月19日	2D格鬥創作室	ASCII	9800	833
12月25日	銀河英雄傳說V	BOSTICK	10800	864
12月26日	同窗會ART COLLECTION WITH 迷你廣播劇CD	FAILYTAIL	6800	578
12月26日	PUREVEX	NEC HE	7800	663
12月27日	MINK大作戰	MINK	6800	578
12月下旬	迦陵演義	IPC	9800	833
97年預定	AQUAZONE飾物集	OPENBOOK9003	未定	
97年預定	太平洋之嵐續編	GAM	未定	
97年預定	變身RING	MYIAMI SOFT	未定	
97年預定	變身RING 2	MYIAMI SOFT	未定	
97年預定	家康戰旗	龍	9800	833
98年1月15日	DARKLAEN	ACTIVION JAPAN	8800	748
98年1月15日	私人花園	TETRATECH	8200	697
98年1月16日	CRAZY KNUCKLE II	JIK'S	8800	748
98年1月16日	迷路人的心情	FOREST	8800	748
98年1月23日	MISSING RING～COSMI HISTORIA VON CRAIN	ARGMIX	未定	
98年1月23日	骸	SAGA PLANETS	8800	748
98年1月23日	DIVI DEAD	SYSWARE	7800	663
98年1月23日	MARS BALL	VANILLA	8800	748
98年1月23日	醒覺吧！目擊大王	BSD	5300	451
98年1月23日	夢的去向	FAIR DANCE	6800	578
98年1月23日	剛剛好天堂	MAY-BE SIFT	7800	663
98年1月23日	DAUL SOUL	AIL	8800	748
98年1月25日	這裏是葛飾區龜有公園前派出所～追踪幻之寶！之卷	BANDAI VISIAL	5800	493
98年1月25日	BEEBUS與BIRDHEAD	BANDAI VISIAL	5800	493
98年1月29日	VIRTUA FIGHTER II SPECIAL PACK	SEGA	9800	833
98年1月29日	MIDGARD	BAROQUE	9800	833
98年1月29日	在燃燒中的火紅月亮下	BLUCKY	7800	663
98年1月29日	NOON	MICROCABIN	未定	
98年1月29日	飼	13 cm	8800	748
98年1月29日	世紀末退魔傳	DESIRE	8800	748
98年1月中旬	ADOLASDIA	BELL-DA	6800	578
98年1月下旬	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORD	7800	663
98年1月預定	ONLINE PARLOR俱樂部	I.S.C.	未定	
98年1月預定	戰鬥吧！SETY-1 2	JAPAN HOME VIDEO	9800	833
98年1月預定	放學後未婚夫	SWEETBASIL	未定	
98年1月預定	吸血小子	MIDIARING	6800	578
98年2月預定	GAYNAROK-R	SONIA	8800	748
98年3月預定	VIPER-V16	SONIA	9800	833
98年4月預定	少女M	LUNAR SOFT	未定	

哪裏買得到？
《電腦遊園地》代勞！

你在市面上很難找到原裝日本電腦遊戲？讓「電腦遊園地」為你代勞吧！在每期《電腦遊戲時間表》中部分遊戲標有通販價，大家只要填妥附列郵購表格，就可以訂購到最新的電腦遊戲了！

（未標有通販價的遊戲暫不接受郵購）

郵寄地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓「電腦遊園地通販站」
查詢電話：遊戲誌尊賣店2391-1067
傳真電話：電腦遊園地通販站2866-2618

郵購條款
- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額
郵費（以每隻遊戲計算）
本地郵購　HK$10
海外郵購　HK$50

2. 付款
A.支票／匯票
抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」
B.直接過戶
請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。
銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單
請將閣下的郵購遊戲表格及支票郵寄／傳真到本刊。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本刊。郵寄時註明「電腦遊園地通販站」收。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

電腦遊園地
電腦遊戲郵購表格

姓名：

年齡：　　身份證／護照號碼：

地址：

聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
郵費（本港HK$10／海外HK$50）	×	=	
合計			